

! WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie www.xbox.com/support, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



SCHIMPFWÖRTER



ANGST



NACKTHEIT



SEX



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



ONLINE

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und <http://www.pegionline.eu>

INHALT

Verbinden Sie sich mit Xbox LIVE	2
Vorwort	3
Steuerung	4
Titelmenü	5
Spielbildschirm	6
Netzwerk	7
Credits	8
Gewährleistung	12

Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

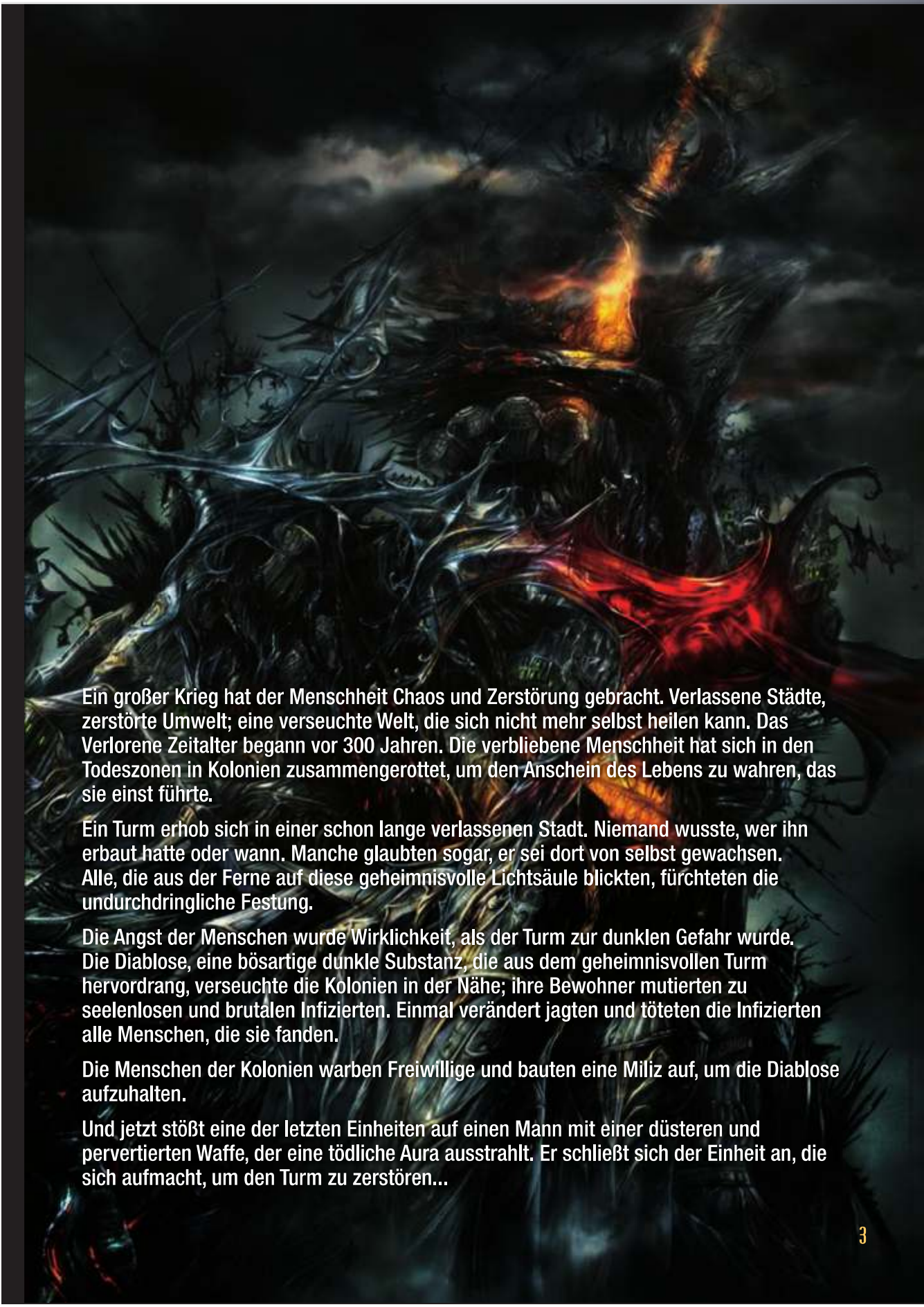
Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

VORWORT



Ein großer Krieg hat der Menschheit Chaos und Zerstörung gebracht. Verlassene Städte, zerstörte Umwelt; eine verseuchte Welt, die sich nicht mehr selbst heilen kann. Das Verlorene Zeitalter begann vor 300 Jahren. Die verbliebene Menschheit hat sich in den Todeszonen in Kolonien zusammengedrückt, um den Anschein des Lebens zu wahren, das sie einst führte.

Ein Turm erhob sich in einer schon lange verlassen Stadt. Niemand wusste, wer ihn erbaut hatte oder wann. Manche glaubten sogar, er sei dort von selbst gewachsen. Alle, die aus der Ferne auf diese geheimnisvolle Lichtsäule blickten, fürchteten die undurchdringliche Festung.

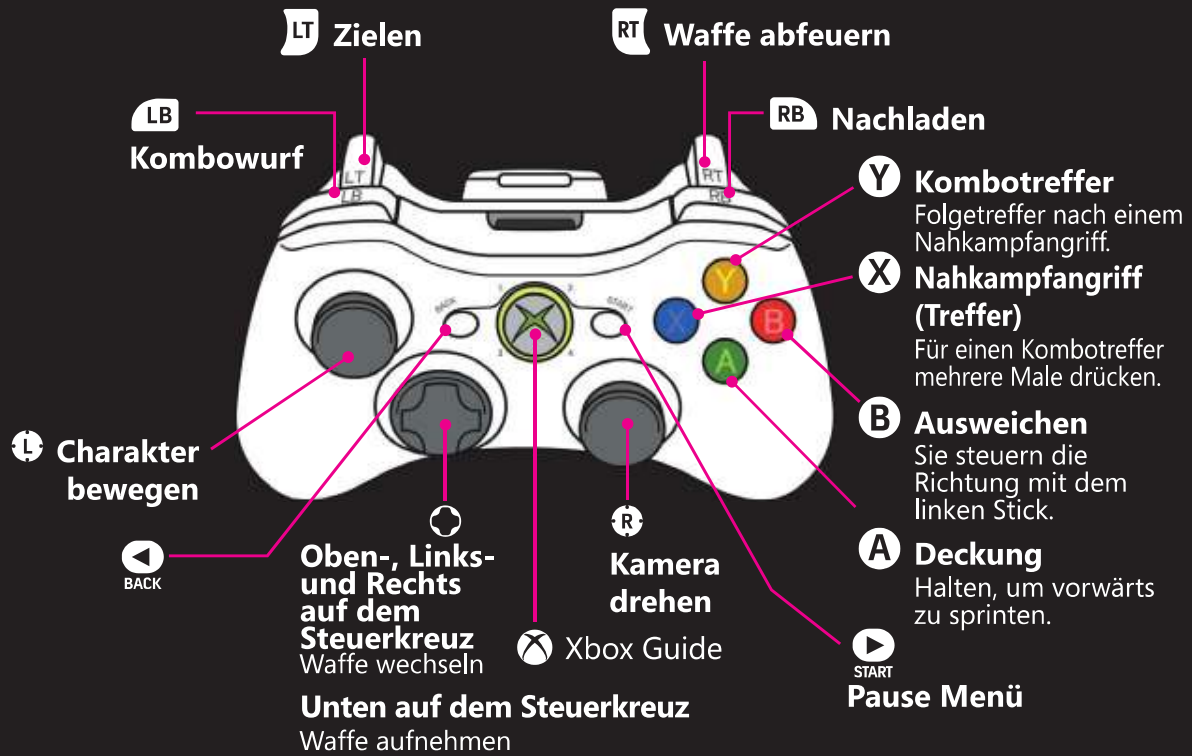
Die Angst der Menschen wurde Wirklichkeit, als der Turm zur dunklen Gefahr wurde. Die Diablose, eine bössartige dunkle Substanz, die aus dem geheimnisvollen Turm hervordrang, verseuchte die Kolonien in der Nähe; ihre Bewohner mutierten zu seelenlosen und brutalen Infizierten. Einmal verändert jagten und töteten die Infizierten alle Menschen, die sie fanden.

Die Menschen der Kolonien warben Freiwillige und bauten eine Miliz auf, um die Diablose aufzuhalten.

Und jetzt stößt eine der letzten Einheiten auf einen Mann mit einer düsteren und perversen Waffe, der eine tödliche Aura ausstrahlt. Er schließt sich der Einheit an, die sich aufmacht, um den Turm zu zerstören...

STEUERUNG

Xbox 360 Controller



ZIELEN & SCHIESSEN

Gezielter Schuss: **LT** + **RT**

Drücken Sie **LT**, um mit Ihrer aktuellen Waffe zu zielen. Der Spielbildschirm zoomt und Sie können genauer schießen. Sie können aber beim Zielen nicht sprinten.

DECKUNG

Deckung: **A**

Drücken Sie **A**, um sich hinter einer Vielzahl von Umgebungsobjekten zu verstecken und sich vor Beschuss zu schützen. Sie werden nicht lange überleben, wenn Sie nur herumlaufen und versuchen, den Kugeln auf dem Schlachtfeld auszuweichen. Nutzen Sie die Deckung, um zu kontrollieren, was Ihre Feinde tun können.

KOMBOS

Sie können zwei Arten von Spezialangriffen durchführen, wenn Ihre Partnerin Filena in der Nähe ist.

Kombowurf: **LB**

Wenn die Anzeige in der unteren rechten Ecke des Bildschirms blau aufleuchtet, können Sie Filena werfen, um einen einzelnen Feind niederzustrecken oder alle Feinde in der Umgebung zu betäuben.

Komboangriff: **X** oder **Y** nach einem Nahkampfangriff.


Sie können einem Nahkampfangriff (**X**) weitere Treffer folgen lassen, wenn die Anzeige in der unteren rechten Ecke des Bildschirms violett leuchtet. Drücken Sie **X** oder **Y** im richtigen Moment, damit Syd und Filena bei einer Reihe mächtiger Angriffe kooperieren.

TITELMENÜ

TITELBILDSCHIRM

Der Titelbildschirm wird angezeigt, wenn Sie das Spiel starten.

Drücken Sie die START-Taste, um das Titelménü zu öffnen.

Wählen Sie mit dem linken Stick oder dem Steuerkreuz eine Menüoption und drücken Sie danach , um Ihre Wahl zu bestätigen.

STORY

Sie spielen den Einzelspieler-Storymodus durch.

NEUES SPIEL	Starten Sie ein neues Spiel von vorne. Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen.
WEITER	Sie führen das Spiel vom letzten Kontrollpunkt fort.
SZENE WÄHLEN	Starten Sie das Spiel von einer beliebigen Szene, die Sie bereits durchgespielt haben.

NETZWERK

Kämpfen Sie online gegen andere Spieler. (Siehe S. 7)

Bis zu acht Spieler können gleichzeitig online spielen.

OPTIONEN

Ändern der verschiedenen Spieleinstellungen.

MUSIK, SOUNDEFFEKTE, DIALOG	Ändern Sie die Lautstärke jeder Option.
KAMERAGESCHWINDIGKEIT	Passen Sie die Geschwindigkeit an, mit der die Kamera gedreht wird.
ZIEL GESCHWINDIGKEIT	Passen Sie die Geschwindigkeit an, mit der das Fadenkreuz bewegt wird.
VERTIKAL DREHEN, HORIZONTAL DREHEN	Invertieren Sie die vertikale oder horizontale Kamerasteuerung.
UNTERTITEL	Schalten Sie die Anzeige der Untertitel ein bzw. aus.
VIBRATION	Schalten Sie die Vibration ein bzw. aus.
HINWEISE	Schalten Sie die Anzeige von Hinweisen im Spiel ein bzw. aus.
HELLIGKEIT	Ändern Sie die Helligkeit des Bildschirms.
STEUERUNG	Ändern Sie die Belegung der Tastenfunktionen.

DOLBY® SOUND SETUP

Dieses Spiel bietet Dolby® Digital 5.1 in Surround-Sound. Verbinden Sie Ihre Microsoft® Xbox 360 über ein optisches Digitalkabel mit einer Anlage, die Dolby Digital decodieren kann. Verbinden Sie dieses Kabel mit dem entsprechenden Anschluss am Xbox 360 Component-HD-AV-Kabel, Xbox 360 VGA-HD-AV-Kabel, Xbox 360 AV-Kabel mit S-Video-Anschluss. Wenn Ihre Xbox 360 über einen HDMI-Ausgang verfügt, können Sie auch ein HDMI-Kabel verwenden.

Wählen Sie unter „System“ an der Xbox 360 Steuerung „Konsoleneinstellungen“, dann „Audio“, dann „Digitalausgang“ und schließlich „Dolby Digital 5.1“ und erleben Sie aufregenden Surround-Sound.

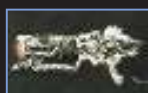
SPIELBILDSCHIRM



1. Waffen- & Munitionsanzeige	Gerade angelegte Waffe und die Munition, die noch verbleibt.
2. Fadenkreuz	Das Fadenkreuz taucht beim Zielen auf. Das Fadenkreuz wird rot, wenn es über einem Feind ist. (Drücken Sie LT , um zu zielen und das Fadenkreuz anzuzeigen.)
3. Filena-Anzeige	Zeigt den Status Ihrer Partnerin Filena und Informationen über Komboaktionen an.
4. Waffenauswahl	Zeigt die Waffen an, die Sie wählen können und wieviel Munition sie haben. (Wird angezeigt, wenn Sie die Waffe wechseln.)
5. Schadenspfeil	Zeigt den Schaden an, den der Spieler nimmt und aus welcher Richtung er kommt.
6. Hinweis	Zeigt Hinweise zum Spielfortschritt an. Sie können die Hinweisanzeige im Menü OPTIONEN ein-/ausschalten. (Siehe S. 5)
7. Spezialaktion	Ein Symbol, das anzeigt, dass Sie eine Spezialaktion durchführen können, etwa eine Waffe aufnehmen.



TÜRME



**WAFFEN
AUFNEHMEN**



ÜBERSPRINGEN



SPRÜNGE

NETZWERK

GRUNDLAGEN

- 1. Einen Raum erstellen**
Der Gastgeber erstellt einen Raum.
- 2. Den Raum betreten**
Die Mitspieler registrieren sich, um den Raum zu betreten.
Es können einschließlich Gastgeber bis zu acht Spieler an jeder Partie teilnehmen.
- 3. Spielraum**
Prüfen Sie die Informationen über die anderen Spieler.
Der Gastgeber wählt hier auch eine Karte aus.
- 4. Zweitwaffen- & Charakterauswahl \Rightarrow Partie beginnen**
Die Partie beginnt, sobald der letzte Spieler einen Charakter und eine Zweitwaffe ausgewählt hat.

HAUPTMENÜ

SCHNELLES SPIEL	Wählt und betritt einen Raum automatisch.
SPIEL ERSTELLEN	Werden Sie Gastgeber und erstellen Sie einen neuen Raum.
BENUTZERDEFINIERTES SPIEL	Suchen Sie nach einem Raum, den ein anderer Spieler erstellt hat, und betreten Sie ihn.
RANGLISTE	Zeigen Sie die Ergebnisse von Ranglisten-Partien an.

SPIELMODI

Folgende Mehrspieler-Modi stehen zur Verfügung.

RANGLISTEN-PARTIEN: Besiegen Sie Ihre Gegner und verdienen Sie sich Ranglistenpunkte.

Schlächter	Alle anderen Spieler sind Ihre Gegner.
Dead or Alive	Spieler teilen sich in zwei Teams ein und kämpfen. Das Gewinnerteam verdient mehr Ranglistenpunkte.

NICHT-RANGLISTEN-PARTIEN: Es werden beim Kampf keine Ranglistenpunkte verdient.

Beschützer	Beschützen Sie ihren Teamleiter, während Sie versuchen den des Gegners auszuschalten. Der Leiter (weiblicher Charakter) wird zufällig aus den Teilnehmern ausgewählt.
Kontrolliertes Chaos	Der Gastgeber startet seine eigene Partie, in der Spielregeln wie Zeitbegrenzung, Wiederbelebung und Beschuss durch Freunde festgelegt werden.

CREDITS

Produzent
YASUO EGAWA

Spielregie
MAKOTO SHIBATA

Produktions-Manager
MANABU NAGASAKI

Artdirektor
DAISUKE INARI

Technische Leitung
YOSUKE USUI
YUTAKA FUKAYA

Leitung Spieldesign
TSUYOSHI IUCHI
TOSHIKI KUBOTA

Leitung Charaktergestaltung
HIROYUKI YAZAKI

Leitung Künstlerische
Ausstattung
KAZUHIRO SHOJI

Leitung Künstlerische Effekte
OSAMU YAZU

Tonleitung
SHIGEKIYO OKUDA

System-Manager
FUMIHIRO IKEGAMI

Lokalisations-Produzent
PETER GARZA

Programmierer
MAKOTO ISHIZUKA
KATSUYUKI OKURA
YUICHIRO WATANABE
YUTARO TAKAHASHI
TAKAYUKI SHIGEMATSU
YOTA AIZAWA
HARUHISA ITO
SATOSHI KAWASAKI
TAKAHIRO ONUKI
YOSHITAKA NAKAYAMA

KENZO SADAHIRO
KENICHI ASAMI
TAIHEI OBARA
TAKAYUKI TERUYA
HIROYUKI SEKI

Online-Techniker
SATOSHI FUYUNO
YUKIO HOSHINO
DAIGO AKAI

Storyschreiber
MASAYUKI NAGAMINE

KI- und Kampfgestaltung
TAKASHI MASUYA
YASUYUKI ONO

Skriptschreiber
TAKESHI SUZUKI
RYOJI TANAKA

System Skripten
TAKEHIRO IMAI
HIROATSU KASHIWAZAKI
SHINOBU SATO

Charaktergestaltung
YASUKO INUBUSE
YASUAKI SUZUKI
TOMOKO KATO
HIROMI TSUKAZAKI

Umgebungsgestaltung
CHIIHIRO OOTAKA
KAORI KOBAYASHI
KENICHI YOSHIZAWA
HIDEKI SATO
SACHIKO NANBA
HIROYUKI KATO

Technische Animation
YUSAKU KAMEKAWA

Gameplay-Animation
KATSUYUKI SHIMIZU
MASARU UEDA
HIDEKI YAMAGISHI
FUTOSHI KAJITA
YOSHIKATSU YOSHIZAWA

Effektgestaltung
NAOKI YAMAMOTO
YOHEI FUJII
YOSUKE HISASUE

Konzeptillustration &
Interface-Gestaltung
KAZUHIRO HIGUCHI
CHIFUMI SUZUKI
YUKI NAKAJIMA
HIDEKI NOGUCHI

Leveldesign
YASUHIRO TAJIMA
RIE IJIMA
TAKASHI NAKAYA
TOMOAKI KIHARA
TOMOKO FURUKAWA

Musikalische Gestaltung
HIROAKI TAKAHASHI
RIICHIRO KUWABARA

Soundeffekte
ATSUO SAITO
SHUNICHI SHIGEMATSU

Filmkunst-Manager
TAKEHIKO KANAOKA

Technische Assistenz
HIROSHI NODA
JUN TAKATO
TAKAO MATSUBARA
KOSUKE SAKANE

Test-Manager
YUTAKA KOGA
KOUICHI YAMAGUCHI
MANABU KIGUCHI

Projektsupport
YASUAKI TAKAHASHI
MASAYUKI TERAU

Titeldesign
TOM LEE

QUANTUM THEORY BESETZUNG

Synchronsprecher

SYD KEITH FERGUSON
FILENA, NYX, MAIDEN MEGAN HOLLINGSHEAD
THANATOS, FEAR, SAMEN STEVE BLUM
FRANZ, XEX KEITH SZARABAJKA
LAINIE, ELEV LAURA BAILEY
SHIRO, ZOLF TROY BAKER
JIM, SAMEN PATRICK SEITZ
DIONAEA, SAMEN LANI MINELLA

Bewegungserfassungs-Darsteller

YOSHIO MIYAKI (QUACK-LUCK INC.)
RYOJI OKAMOTO (QUACK-LUCK INC.)
YASUNARI KINBARA (NEO AGENCY CO.,LTD.)
HIDENORI TAKEI (NEO AGENCY CO.,LTD.)
FUSAYO FUJITA (NEO AGENCY CO.,LTD.)
MAKITOSU JERSEY

PRODUKTIONSASSISTENZ

KONZEPT-HINTERGRUNDGESTALTUNG

Produzent

AI ITO (RED ENTERTAINMENT)

Konzept-Hintergrundgestaltung - Leitung

NAOKI MORITA (RED ENTERTAINMENT)

Konzept-Hintergrundgestaltung - Design

YUICHIRO HAYASHI

Konzept-Hintergrundgestaltung - Kolorierung

KAZUHIRO TANEDA

FILME & WERBETRAILER

SHIROGUMI INC.

Filmkunst-Produzenten

HIROMASA INOUE
MASAYO OHNO

Filmkunst-CG-Director

MANABU KOIKE

KIYOSHI OKUYAMA (tuetue kombinato.)
TAKANORI TSUJIMOTO

UMGEBUNGEN

DIGITALSCAPE CO., LTD.
BAUHAUS ENTERTAINMENT

FILMEFFEKTE

POLYGON MAGIC, INC.

BEWEGUNGSERFASSUNG

DYNAMO PICTURES, INC.

ENGLISCHE STIMMAUFNAHME

CUP OF TEA PRODUCTIONS, INC.

SPIELERPROBUNG

DIGITAL HEARTS CO.,LTD.

FILMSCHNITT

TOKYO TV CENTER

TORU KADOKURA

DAISUKE MIZUMOTO

BESONDERER DANK AN

HIROSHI SUZUKI
TAKUYA NEGISHI
MICHIHISA MATSUZAKI
ERIKO USUI
NAHO MASUZAWA

KAZUHIRO OGAWA
YASUSHI TANI
MIE TAKAHASHI
HIROKO WAKAGI

HIDEYUKI SUZUKI
HIDEYASU MATSUO
RIHO TSURUMAKI
TETSUYA NITTA
HIROSHI MURAI
MAYU MIYANO
CHIKA DAIMON

KEIKO SUGIMOTO
KEIJIRO INOUE

PIERRE GUIJARRO
MARK CHRISTY

KENSEI KAKIHARA
TAKESHI KAWAGUCHI

TORU HIRANO

AMI GENNAI

ALLE TECMO KOEI-MITARBEITER

TECMO KOEI AMERICA
CORPORATION
TECMO KOEI EUROPE LTD.

CO-PRODUZENT

TORU AKUTSU

LEITENDER PRODUZENT

KEISUKE KIKUCHI

©2010 TECMO KOEI GAMES
CO., LTD. Alle Rechte Vorbehalten.